

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode Permainan Kapal Perang yang dilaksanakan dalam 2 siklus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok. Perolehan rata-rata nilai motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada saat Pra Tindakan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 49,38%. Pada Siklus I rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 68,85 % dan pada siklus II rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 78,32%. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode Permainan Kapal Perang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS, siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode ini, selain itu metode ini juga dapat mengaktifkan siswa dan bekerja secara kelompok.
2. Kelemahan atau kendala yang dihadapi dari penerapan metode Permainan Kapal Perang yaitu :
  - a. Situasi kelas menjadi ramai ketika diterapkan metode ini sehingga dapat mengganggu kelas lain. Hal tersebut dikarenakan metode Permainan Kapal Perang memerlukan diskusi antar anggota

kelompok, sehingga ketika kelompok berhasil memenangkan permainan mereka akan merayakannya dengan berteriak.

- b. Terdapat beberapa peserta didik yang malas dalam mengikuti pembelajaran dan tidak aktif dalam kelompok. Hal tersebut dikarenakan masalah pribadi pada setiap peserta didik
- c. Para peserta didik kesulitan dalam pembuatan soal dikarenakan peserta didik belum terbiasa membuat soal sehingga terkadang kalimat yang digunakan dalam membuat soal masih membingungkan.
- d. Komunikasi yang kurang jelas antara peserta didik dan guru, karena metode ini memerlukan beberapa tahap, sehingga peserta didik memahami langkah-langkah apa yang harus mereka lakukan ketika tahap-tahap tersebut berlangsung.

Kendala-kendala tersebut dapat diatasi, dengan mempersiapkan segala sesuatu yang kita perlukan sebelum mengajar, sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan metode Permainan Kapal Perang dapat berjalan dengan lancar.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru**

- a. Guru dapat menerapkan metode Permainan Kapal Perang dalam proses pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

- b. Guru dapat mengetahui model pembelajaran lain yang lebih bervariasi seperti metode Permainan Kapal Perang.

## 2. Bagi Siswa

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar siswa dapat meningkatkan kekompakan dalam kelompok pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode Permainan Kapal Perang.
- b. Sebaiknya siswa betul-betul memahami materi sebelum menggunakan metode Permainan Kapal Perang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning : Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo Anggota IKAPI.
- Anita Woolfolk. 2004. *Educational Psychology*. America: Pearson.
- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach: Belajar untuk Mengajar (Edisi 7)*. Alih bahasa: Drs. Helly Prajitno dan Dra. Mulyantini S. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Diah Harianti. 2006. *Model Pembelajaran Terpadu IPS SMP/MTS/SMPLB*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Nasional Pusat Kurikulum.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Etin Solihatin. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi aksara
- Gagne & Briggs. 1978. *Principles of Instructional Design*. Second Edition. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamzah. B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemmis, Stephen & Mc. Taggart, Robin. 1988. *The Action Research Planner*. Deaken University. Victoria.
- Lexy J. Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Mohammad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.

- Muhammad Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto, M. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2007. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Savage, Tom V dan David G. Armstrong. 1996. *Effective Teaching In Elementary Social Studies*. United states of Amerika.
- Slavin, Robert E. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Alih Bahasa: Mohamad Nur, Dkk. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika sekolah UNESA.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yusma Pustaka.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryobroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winkel, WS. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia
- Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Skripsi :

Rochmat Widiyanto. 2011. "Implementasi Model Pembelajaran Permainan Kapal Perang Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Sejarah Di Kelas VIII A Semester Ganjil Tahun Ajaran 2010-2011 SMP Negeri 2 Moyudan". *Skripsi*. FIS UNY.